

UN TURNO DE JUEGO

SECUENCIA DE INICIO DE TURNO

REPONER LA FILA DE CARTAS (EXCEPTO EN LA PRIMERA RONDA)

Retira las cartas de las primeras posiciones, desplaza el resto hacia la izquierda y descubre nuevas cartas.

- La Época A termina cuando las cartas se reponen por primera vez.
- La Época I (y posteriormente, la II y la III) termina cuando su mazo civil se agota (sigue las indicaciones de los iconos impresos en el tablero de época actual).

RESOLVER UNA GUERRA (SI LA DECLARASTE EN LA RONDA ANTERIOR)


- El jugador que tenga más fuerza es el vencedor (no se pueden jugar cartas de bonificación). Sigue las indicaciones de la carta y luego descártala.

COMPARTIR UNA TÁCTICA (SI TUVIERAS UNA TÁCTICA EN EXCLUSIVA)

- Traslada tu carta de táctica a la zona de tácticas compartidas.

FASE POLÍTICA (COMO MÁXIMO PUEDES REALIZAR UNA DE LAS ACCIONES SIGUIENTES)

PREPARAR UN EVENTO (CARTA MILITAR VERDE CON EL SÍMBOLO EN LA ESQUINA SUPERIOR DERECHA)

- Deja la carta boca abajo encima del mazo de eventos futuros y gana tantos puntos de  como el nivel de la carta.
- Descubre la carta superior del mazo de eventos actuales y aplica su efecto. Si es un territorio, resuelve la colonización.
- Si esta era la última carta del mazo de eventos actuales, baraja –y reordena– el mazo de eventos futuros para así crear uno nuevo.

JUGAR UNA AGRESIÓN (CARTA MILITAR MARRÓN CON LA PALABRA “AGRESIÓN” EN EL TÍTULO)

- Muestra la carta, elige un adversario y paga el coste indicado de acciones militares.
- Tu adversario puede defenderse jugando cartas de bonificación y descartándose de cartas militares (+1 cada una) para igualar o superar tu fuerza (el número de cartas que juegue o se descarte vendrá limitado por su total de acciones militares).
- Si el adversario no logra defenderse, resuelve el efecto indicado en la carta.
- En ambos casos, descarta la carta.

DECLARAR UNA GUERRA (CARTA MILITAR GRIS CON LA EXPRESIÓN “GUERRA POR” EN EL TÍTULO)

- Muestra la carta, elige un adversario y paga el coste indicado de acciones militares.
- La guerra se resolverá al principio de tu siguiente turno.

OFRECER UN PACTO (CARTA MILITAR AZUL CON EL ICONO DE UN ENCAJE DE MANOS JUNTO AL TÍTULO)









- Muestra la carta. Ofrece el pacto a otro jugador especificando el papel de cada uno.
- Si lo acepta, deja la carta en tu zona de juego y descarta cualquier otro pacto que tuvieras allí. Si no lo acepta, devuelve la carta a tu mano.

ANULAR UN PACTO

- Elige un pacto en juego que se aplique a ti y retíralo del juego.

ABANDONAR (NO PUEDES ABANDONAR LA PARTIDA EN LA ÉPOCA IV)






FASE DE ACCIONES

- **Robar una carta de la fila:** usa 1, 2 o 3 acciones civiles. Las maravillas cuestan 1 acción más por cada maravilla completada que tengas.
- **Aumentar la población:** traslada una ficha de tu reserva amarilla a tu reserva de trabajadores. Paga tanta  como la señalada debajo de su recuadro.
- **Construir una granja, mina o edificio urbano:** coloca un trabajador sobre la carta, pagando el coste en .
- **Modernizar una granja, mina o edificio urbano:** traslada un trabajador de una carta a otra carta del mismo tipo de nivel superior. Paga la diferencia de  entre ambos costes.
- **Destruir una granja, mina o edificio urbano:** retira una ficha amarilla de la carta y déjala en la reserva de trabajadores.
- **Poner en juego un líder:** pon un líder en tu zona de juego. Recupera una acción civil si al hacerlo has sustituido a otro líder.
- **Construir la etapa de una maravilla:** paga el coste de  descubierto situado más a la izquierda y tápalo con una ficha azul.
- **Desarrollar una tecnología:** pon la carta en juego pagando . Sustituye la carta anterior, si fuera necesario (tecnologías especiales o gobiernos).
- **Declarar una revolución:** sustituye tu gobierno. Usa tantas acciones civiles como tu total de acciones civiles y paga el coste de  menor.
- **Jugar una carta de acción:** (no puede ser una carta que hayas robado durante esta misma fase) resuelve el efecto de la carta. No tienes que usar ninguna acción civil más para realizar una acción que forme parte del efecto.
- **Crear una unidad militar:** coloca un trabajador sobre la carta, pagando el coste de .
- **Modernizar una unidad militar:** traslada un trabajador de una carta a otra carta del mismo tipo de nivel superior. Paga la diferencia de  entre ambos costes.
- **Desmantelar una unidad militar:** retira una ficha amarilla de la carta y déjala en la reserva de trabajadores.
- **Poner en juego una táctica:** pon la carta en tu zona de juego y coloca tu estandarte de táctica encima de ella.
- **Copiar una táctica:** coloca tu estandarte de táctica sobre una de las tácticas compartidas.

SECUENCIA DE FINAL DE TURNO

- Sigue las indicaciones impresas en tu tablero individual.
- El siguiente jugador puede empezar su turno en cuanto te hayas descartado de tus cartas militares sobrantes.

TERMINOLOGÍA

Trabajador	Una ficha amarilla situada en tu zona de juego pero no en tu reserva amarilla.
Trabajador desocupado	Un trabajador que no está situado sobre una carta.
Tu tecnología	Una carta de tecnología en tu zona de juego.
Nivel de una carta	Se corresponde con la época de esa carta: Época A = 0, Época I = 1, Época II = 2, Época III = 3.
Granja o Mina	Un trabajador situado sobre una carta de tecnología de granja o de mina (marrón).
Edificio urbano	Un trabajador situado sobre una carta de tecnología de edificio urbano (gris).
Unidad militar	Un trabajador situado sobre una carta de tecnología de unidad militar (roja).
Nivel de una granja, mina, edificio y unidad	El mismo que el nivel de su carta.
Destruir	Retirar una granja, mina o edificio urbano, devolviendo el trabajador a la reserva de trabajadores.
Desmantelar	Retirar una unidad militar, devolviendo el trabajador a la reserva de trabajadores.
Sacrificar	Eliminar una unidad militar, devolviendo el trabajador a la reserva amarilla.
Número de caras sonrientes	La suma de caras sonrientes producidas por todas tus cartas y trabajadores. La cifra debe estar entre 0 y 8.
Número de trabajadores descontentos	Número de subpartados vacíos en tu reserva amarilla que estén a la izquierda de tu marcador de felicidad.
Reuelta	Saltarse la fase de producción cuando los trabajadores descontentos superan a los trabajadores desocupados al final de un turno.
Coste de recursos	El coste de poner un trabajador sobre una carta de tecnología concreta o el coste de construir la etapa de una maravilla.
Coste de ciencia	El coste de poner en juego una carta de tecnología.
Perder 1 población	Devolver 1 trabajador desocupado a la reserva amarilla. Si no se puede, devolver un trabajador que esté sobre una carta.
Ganar 1 población	Trasladar una ficha de tu reserva amarilla a la reserva de trabajadores.
Aumentar la población	Ganar 1 población pagando el coste en comida.
Perder  o 	Devolver fichas azules a tu reserva por valor de la cantidad perdida. Si no tienes suficiente, pierdes todo lo que tuvieras.
Pagar  o 	Igual que “perder”, pero si no tienes suficiente, no puedes realizar la acción que requiere el pago.
Obtener  o 	Trasladar fichas azules de tu reserva a tus granjas o minas por valor de la cantidad obtenida.
Pagar 	Retrasar tu marcador científico el número de casillas necesarias. Si no tienes suficiente, no puedes realizar la acción.
Ganar  o 	Avanzar tu marcador científico o cultural la cantidad de casillas indicadas.
Perder  o 	Retrasar tu marcador científico el número de casillas indicadas. No puedes quedarte por debajo de 0.
La civilización más fuerte/débil	Los empates se deshacen siguiendo el orden de juego; aquellos que jueguen antes son los más fuertes, empezando por el jugador actual.
Las dos civilizaciones más fuertes/débiles	En las partidas con 2 jugadores, debe leerse como “la civilización más fuerte/débil”.
La civilización que tenga más/menos índice relativo de las civilizaciones	Se desempata por orden de juego, como se ha señalado antes. Las civilizaciones se clasifican según sus índices, de mayor a menor. Se desempata por orden de juego, como se ha señalado antes (al final de la partida, el jugador inicial es el jugador actual).